



Encyclopedia

用語辞典

Fate用語辞典

『あ行』

・アーチャー【サーヴァント】

弓兵の英霊。基本能力は低いですが、その分スキルや宝具で補うサーヴァントタイプ。
本編のアーチャーもその例に漏れず、正体不明の宝具を駆使して戦い抜く。
皮肉屋で徹底した現実主義者。……なのだが、妙に子供くさいところがあり、憎めない性格をしている。
その正体は■■■■。影の主役とも言える重要な役どころで、「Fate」の半分はこの男の物語と言える。
ゲーム開始時、不完全な召喚のせいで記憶が曖昧だった、というのは半分ホントで半分ウソ。
召喚された夜、凛が眠った後に現状を把握し、今の状況を推測、推理し、自分がようやく目的を可能とする機会を得た、と確信した。
自分を召喚した少女が「遠坂凛」なのだと確信（記憶が曖昧なのではなく、そもそも遠坂凛という名称が磨耗していた）したのは、凛が自己紹介をした瞬間。
その時、雷光の速度でアーチャーは思い出した訳である。

「――では凛と。ああ、この響きは――」

あの時のアーチャーの呟きは本心からの、狂おしいまでの親愛がこもった一言だったのだ。

……ちなみに伏線らしきものは多々あるのだが、その中でもギリギリなのがセイバールト・バーサーカー戦後の一文。

ある魔術を使った反動として、肌が黒く変色していた……というのは、まあそういうコトな訳だったり。

・アインツベルンの森【その他】

冬木市郊外に広がる森。というより、未開拓の山々である。

実は一級品の概念武装だったりする。
外敵に対する守りではなく外界に対する守りで、ある聖人の聖骸布で作られているとか。

・アサシン【サーヴァント】

暗殺者の英霊。他のクラスと違い、ある英霊しか成れない筈のクラス。

柳洞寺に至る山門を守る侍。

佐々木小次郎がこのクラスになったのは、偏に召喚者がルール違反の者だった為。

厳密には英霊ではなく亡霊。過去、柳洞寺に縁のあった武芸者と思われる。

本名は不明。というより、本名などない。

もとより仕官の可能性がなかった為か我欲がなく、ただ剣の境地に立つという願いだけを糧とし、その果てにサーヴァントの宝具が備える神秘と互角の剣技を得るに至った。

純粹な剣技のみで言えば、今回の聖杯戦争中最高のサーヴァントである。

柳洞寺を触媒にして召喚されたので、あの山門から離れる事は出来ない。

……む？　なんか地縛霊っぽい？

・アンリミテッドブレイドワークス【その他】

凛ルートのタイトルにして、「フュイト」プロット段階でのサブタイトル。

2001年の冬コミで配った小冊子があるのですが、そこに次回作の予告と、このタイトルが入っていたのに気付いた人が日本に何人いるのかしら？

・一品もの【その他】

本編で一回しか使われなかった立ち絵のコト。
一種キチ〇イじみた立ち絵数を誇るFateだが、その中でも「シーン専用」として作られ、選択肢によつては一生目の目を見ない不遇の存在。
湯上りセイバー、照れうつむき凛、抱きつき凛、コ

深山町からタクシーで一時間ほどで到着する。
中は巨大な結界で、気配と魔力を遮断できない限り、容易くイリヤに探知されてしまう。
イリヤの根城、アインツベルン城はこの森の中心に建っている。

・アオザキ【人名】

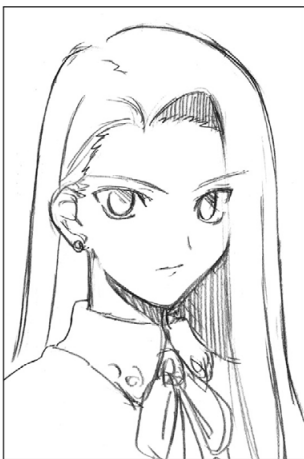
蒼崎。本編でちらりと出てくる名称で、日本屈指の『霊地』を管理する魔術師の姓氏である。

魔術師たちの世界において厄介ごとの代名詞。
古い家系ではあるが名門ではない。何代か前の当主が開いた『道』により、蒼崎の当主は高い確率で『魔法使い』を継承する。

今代の後継者は不吉とされる姉妹で、後継者争いの末、妹が『魔法使い』の座を譲り受けた。
姉はロンドンに渡って一角の人物になるも、水が合わなくてさっさと脱退したらしい。

冬木市で五回目の聖杯戦争が起きている頃、姉は行方をくらましている最中で、妹は気ままに全国行脚の真つ最中だとか。

妹は壊すコトしか能が無いが、姉の方はなにかと芸達者な人で、「Fate」でもちょっぴりだけ関わりがあったりなかったり。



・赤い外套【武装】

外套とはマントの事。アーチャーを象徴する服装で、

ミカル怒りセイバーなどが代表格。

また、あろう事か作られているながらも使用しなかった立ち絵もあるとか。

膨大なプレイ時間といい、タイガー道場といい、無駄の多いゲームです。

・イリヤスフィール・フォン・アインツベルン【人名】

準ヒロイン。バーサーカーのマスター。

本編において、まだなんにも知らない士郎に接近し、「お兄ちゃん」呼ばわりする謎のロリっ娘。

無邪気さと残酷さを兼ね備えた少女で、なぜか士郎に興味を持っている。

天使と悪魔は同じなんだな、と実感して貰えれば幸いです。

マスターとしての能力は歴代のマスター中最高。全身に刻まれた令呪、通常の魔術師を圧倒する魔術回路の数等、まさに聖杯戦争に勝つ為だけに生まれた存在と言える。

あらゆるルートでキーパーソンとなる少女だが、その正体・本質が明らかになるのは最終ルートのみ。それまでは仲良く楽しく、士郎を殺しにくる困ったちゃんである。

プロット段階では専用ルートがあったとか。

が、もし作っていたら「Fate」完成はさらに半年延びていたであろう、南無。

・イリヤのメイド【その他】

イリヤ付きのメイドさん。

原画担当がどうしてもメイドを出すとうるさい、否、拘った為、登場が決定した。

教育係のセラと、イリヤの話し友達のリーズリット。すなみに、リスがFate中一二を争う巨乳なのは内緒ですよ？

もともとは聖杯の失敗作で、廃棄されるところをイリヤの世話係として延命されているホームンクルス。余談ではあるが、本当ならイリヤの世話係はスーツ

姿のイヤ〜なドイツ人男性で、士郎と凜をネチネチいたぶる素敵マンを予定していたとか。

・詠唱【魔術】

魔術を起動させる為の動作。

魔力を通すだけで魔術を起動させる一工程（シングルアクション）から、

一つの事柄を自身の中で固定化する一小節、十以上の小節を以って簡易的な儀式と成す瞬間契約（テンカウント）等が確認されている。

凜のガンド撃ち、ライダーの魔眼はシングルアクションに属し、

士郎、アーチャーの詠唱は五小節以上の、ほとんどテンカウントに近い長詠唱。

キャスターの詠唱は一小節ではあるが、その発動が瞬間的である為シングルアクションより速いか、同レベルのスピードを誇る。そのクセ威力は五小節以上の魔術に相当するのだから、まっとうな魔術師には手におえない相手と言えよう。

ちなみに、キャスターの呪文自体が“神言”である為、一工程、一小節といった括りにはとられない。

スキル・対魔力のB、C辺りの条件には該当しないという事だ。

・英霊【事柄】

生前偉大な功績をあげ、死後においてなお信仰の対象となった英雄がなるモノ。

“人間を守る”力としては最高位の存在であり、その分類は亡霊ではなく精霊に近い。

精霊は人々のイメージという筐を使って具現化する“力”であるが、英霊はその中身も人々の理想で編まれている。

英霊には、伝説上のもの、実在したもの、観測されなかったものがあり、信仰が薄いものは“守護者”という大きな分類に含まれ、意思のない“抑止力”として行使される。

本編に登場する英霊の中で“守護者”として機能して

ては大成する。

・王様発言【その他】

ギルガメッシュの言葉遣いのコト。我と書いてオレと読め。

偉そうなコトこの上ないが、聖杯に引きずり込まれる状況でこう罵倒できる士郎も負けてはいない。

余談ではあるが、ギルつちは話し掛けられると怒る。俗人が王に話し掛けるとは何事かー、みたいな。

・王の財宝【宝具】

ゲート・オブ・バビロン。

黄金の都へ繋がる鍵状の剣。

空間を繋げ、宝物庫の中にある道具を自由に取り出せるようになる。

使用者の財があればあるほど強力な宝具となるのは言うまでもない。

なぜこれだけ英語名なのか？つーと、もうバビロンっていったら悪の都で黄金の都の代名詞だからである。類似品でロード・オブ・バビロンとかありそうだ。

【か行】

・風除けの加護【魔術】

真アサシンが風王結界に飛び込んだ時に使用したものの。

何故か本編では黒塗りで表現されたテキスト。

本来なら「〇〇は〇〇なり」というものののだが、大人の事情でカットされた。

・千将莫耶【宝具】

かんしょう・ばくや。

アーチャーが好んで使う陰陽の夫婦剣。

中国は春秋時代、呉に名を馳せた刀匠・千将が作り

いる者はアーチャーのみ。

他の英霊たちは神性が高かったり、人間側ではなく星よりの存在になっている為、守護者に取り込まれずに済んでいる。

・衛宮切嗣【人名】

フリーランスの魔術師。享年三十四歳。

良くも悪くも士郎の生き方を決定付けた人物。

衛宮士郎の養父。前回の聖杯戦争ではセイバーのマスターとなり、最後まで勝ち残った。

銃器を好み、固有時制御という特殊な魔術を習得していた。

マスターとしての適性はノーマルだが、“敵対する魔術師を殺す”事に関しては折紙付きだった。

言うなれば魔術協会におけるヒットマンで、そのあたりの腕がアインツベルンに買われたと思われる。

聖杯戦争時は敵マスターを騙すわ恋人を人質にするわ建物ごと爆破するわ、そりやもう言峰が若々しく思えるほどの悪役っブリだったらしい。……いやまあ、実際その頃の言峰さんは若いのですが。

優男の宿命か、さりげに妻と愛人がいたりする。

魔術師として行動する時以外は極度のフェミニストで、「女の子は泣かせないコト、後で損するからね」と幼い士郎に言い聞かせていたとか。

……ん？ こいつホントにフェミニストか？

聖杯戦争後、言峰に受けた“この世全ての悪に蝕まれ他界”。

・衛宮士郎【人名】

いわずもがな、本編の主人公である。

マメな男で、料理とか掃除とか裁縫とか大好き。本人は「自分がやるしかないから」と否定するが、明らかに誤魔化しである。目指せ家政夫。

その持ち前の執事魂を発揮し、凜ルートウルールエンド後では、凜のライバルの洋館でアルバイトをする事に。なんだそりゃ。

魔術師としては最期まで半人前だが、魔術使いとし

上げた剣。

呉王に王の剣の鑄造を命じられた千将だが、思うように剣が打てず、焦燥しきってしまう。

それを見かねた妻の莫耶は一命を賭した。

神域の業物を作るには、人身御供が必要となる。

莫耶は愛する夫の前で炉心に身を投げ、その命を以って五山精、六英金を溶け合わせたのだ。

千将は悲しみの中二振りの剣を作り上げる。

それが千将莫耶、陰陽を体現した一对の夫婦剣である。

最高の素材と人命で打たれた為、剣としての性能も高いが、巫術、式典用の魔術兵装としての側面も持つ。アーチャー本人の如何なる趣向か、刀身には魔よけと思われる言葉が刻まれている。

・ガンド【魔術】

北欧に伝わる呪い。

呪いたい相手を入差し指で指す事により、体調を崩れさせると言うもの。

対象を視界に納めて狙うため、ガンド撃ち、とも呼ばれる。

人を指差すのは失礼だ、というのはこの呪いに由来する。とか。

強力なものを“フィンの一撃”と呼び、こちらは直接的なダメージを与える。

凜のガンドはもはや暴力なので、フィンの一撃レベルのもの。つーかフィンのガトリング。

・騎英の手綱【宝具】

ベルレフォーン。

宝具の中でも変り種で、手綱と鞭のセット武装。無論、単体では効果はない。

ランクA+の宝具で、攻守ともに破格の能力を持つ。ベルレフォーンで操られた天馬はリミッターをカットされ、全ての能力値を1ランクアップし、膨大な魔力の守りにより防御力を数倍に向上させる。セイバーのエクスカリバーが黄金のフレアなら、ラ

イダーは白い彗星と言えるだろう。
あ。余談ですが、ギリシャ神話でペカサスを乗りこ
なした青年の名は、正しくはペルレフオンです。

・キシュア・ゼルレッチ・シユバインオーグ 【人名】

魔道元帥、宝石のゼルレッチ。
万華鏡（カレイドスコープ）の二つ名を持つ、五人
の魔法使いの一人。
（死徒と呼ばれる吸血種の祖の一角でもあるが、F a
t e本編には関わりのない話なので割愛）
宝石をシンボルとする魔術師で、悪に義憤し善を笑
うというよくわかんない爺さん。
気まぐれで弟子をとるが、彼の後継者になった家系
は未だ出てきていない。
すっげー大昔に吸血種の王様と一騎打ちし、落ちて
くるでっけー石を力技で押し返したという怪物。
が、それ以後はめっきり老け込み、現在は全盛期の
魔法行使はできないそうだ。
ちなみに、彼に弟子入りするという事は、ほぼ間違
いなく廃人にされるという事。
桜トウルーエンドで語られるエピソードは、魔術協
会の部門長たちにも、「どうしよう、一番見込みのあ
るヤツじゃないと帰ってこないけど、一番見込みのあ
る天才が使い物にならなくなったら大損害だ」という
伸るか反るかのバクチなワケである。



“強化”する事は最高難易度とされる。

・ギルガメッシュ【サーヴァント】

前回のアーチャー、セイバーを破った人類最古の英
雄王。詳細はゲーム本編のステータスを参照のコト。
サーヴァントキラーとも言える存在で、まっとうな
英霊はこの男には敵わない。
サーヴァント中では間違いなく最強の存在。
セイバー戦では執着から、
士郎戦では慢心から、
■戦では油断から敗退したが、本気になって戦って
いれば敵なしのサーヴァントである。
十人間人間社会で生活していた為か、なぜかオシャ
レ。いろんな普段着を持ち、お気に入りには凜ルーツ
着ているあのライダースーツ。
なにしろ「煤で汚れるから」と士郎たちを見逃すほ
ど。衝撃、主人公の命の価値はギル様の上着以下だっ
たのだ……！
あんな性格でよく今までトラブル起こさなかったな
あ、と不思議に思われるでしょうが、ギルもそのあた
りは分かっているのか、ある宝具を飲んで姿と性格を
変えていたらしい。
また、デザイン時に「ギルは是非黄金のフルプレー
トで」とワガママを言いました。
理由は、まあ、六十階建ての塔に何度も挑んだ世代
だからではないでしょうか！

・金ピカ【その他】

凜から見たギルガメッシュのコト。
ギルが“黄金の”と称されるのは完全武装時の甲冑か
らだけではなく、その魂の色が黄金だからである。
本編中最高のお金持ちであるギルっち。
金のかかる女・凜との相性が

最高にいい

というのはボクラだけの秘密だぞっ。

・キャスター【サーヴァント】

魔術師の英霊。魔力に特化したクラスで、サーヴァ
ント中最弱と言われている。
マスターは葛木宗一郎。正体はギリシャ神話におい
て裏切りの魔女とされるメディアである。
セイバールトではやられ役、凜ルーツではバリバ
リの悪女として活躍する。
根は清純な人だったのだが、度重なる裏切りによっ
て「ふーんだ、いいわよーだ、こうなったらとことん
まで落ちてやるー！」と悪に染まってしまった。一途
だね。

もともと悪女としての素質はあったのだが、なんだ
かんだと根は恋する乙女だったりするキャスターさん
「葛木先生、キャスターは悪い子です」と士郎に告げ
口された途端、オロオロする様はとても可愛らしいと
思います、はい。

ロープの下は本編でも一、二を争うほどの美人さん。
惚れた相手にヤトコト尽くすのだが、今まで惚れ
た相手はみんな甘えると逃げていったトラウマのため、
常に一歩引いた態度を貫くみたいです。

あー、おしいなー。キャスタールーツとかあったら
楽しそうだなあ、くそう！　そしてライダーに浮気し
て後ろから刺されるワナ。

余談ではあるが、魔術師としてのキャスターの能力
は魔法使いレベル。が、残念ながらキャスター自身が
“魔法”を習得していないので魔術師どまりなのだっ

・強化【魔術】

初歩にして極めるのは至難とされる魔術。
魔力を通し、対象の存在を高める全ての魔術の基本
なのだが、その自由度の高さからか明確な実行形式が
定まっておらず、オールマイティーな“強化”使いは少
ない。

士郎は当然、武器に関してのみ強化を成せる半人前
存在意義を特化させるので、ナイフなら切れ味が増
し、食材なら栄養度、メイドなら萌度が増す。

あまり曖昧なモノを、曖昧に強化する事はできない。
また、生物には自分の魔力を通しにくい為、他人を

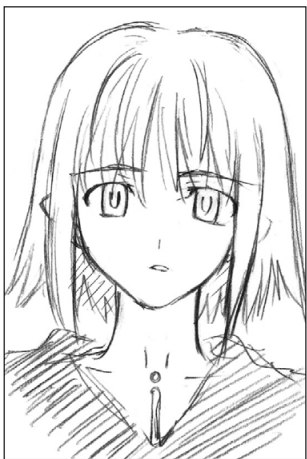
・金羊の皮【宝具】

アルゴンコイン。
コルキスの秘宝で、とっても高価。

……これ自体にさしたる能力はないのだが、なぜか
地に放ると竜が現れるという逸話がある。

かつて金羊の皮を守っていた竜が、今では金羊の皮
に呼ばれるものに成り代わってしまったらしい。何か
の風刺っぽい話ではある。

キャスターには竜召喚技能がないので竜は呼べない。
某第七聖典よろしく、ヘンな精霊が宿っている。



・葛木宗一郎【人名】

士郎たちが通う学校の教師。現代社会と倫理を受け
持っている。

キャスターのマスターだが、魔術師でもなんでもな
い一般人である。

二年ほど前、ふらりと冬木市にやってきた謎の人物
柳洞寺の住職に気に入られ、以後、住職の厚意で柳
洞寺に住むようになった。

自らを「朽ち果てた殺人鬼」と言っていたように、
過去に殺人を犯している。

葛木の格闘スキルはキャスターに授けられた物では
なく、あくまで葛木自身の能力である。

キャスターが葛木に好意をもっていたように、葛木
もキャスターに意味を見出していた。

生きる屍だったこの男を戦わせた理由は、ある意味、
主人公である衛宮士郎に類似している。

月姫で言うところの七夜と似たような集団の一員であつたらしい。

次があるならなんとか補完したい人物ナンバーワン。

・黒い影【?】

正体不明の存在。

陸にあがつたクラゲのような印象で、通常攻撃は一切通用せず、出会ってしまったが最後殺されるか、影がかつてに消えてくれるのを待つしかない。

セイバールト、凜ルートときて、いい加減もうネタが付きただろう、と思った頃に現れるビックリドッキリエネミー。

演出担当さんのお気に入り。どのくらい血縁度が低いかと言うと、黒い影登場時のイベント画をかつこよく加工して壁紙にしているぐらいのラブ。

・剣道五段【その他】

藤ねえの歳で剣道五段は、ほんとに凄いコトなのです。剣道の試合をしたら士郎はまず勝てません。

・黒化【その他】

正体不明の呪いに汚染され、変貌してしまう事。

おもにサーヴァントが黒化し、汚染されたサーヴァントは属性の性格が反転する。

確かな使い魔として肉体を与えられる為、より強力なサーヴァントとなる。

悪の組織による再生怪人と似たようなものののだが、若干一名、デザインを大幅に変えほとんど新キャラとして登場する事に。

・後藤くん【人名】

士郎のクラスメイト。

前の晩に見たドラマに影響を受け、毎日のように言動が変化する愉快な男子生徒。

好きな時代劇は暴れん坊将軍。

[&行]

・サーヴァント【魔術】

聖杯によって召喚された英霊たち。分類的には使い魔になる。

予め七つのクラス（筐）を用意し、英霊を繋ぎ止める依り代を利用して呼び出される最高純度の魂。

本来人間に御しえるモノではないが、召喚される時に刻まれる『現界のための絶対条件』として命令権を背負わされる為、マスターとは協力関係を余儀なくされる。

任意で霊体になる事も可能で、霊体時はマナの薄い無機物をすり抜ける事も可能。

衛宮邸を奇襲したランサーが天井から降ってきたのは、屋根から居間へすり抜け、居間の天井あたりで実体化した為。

霊体のままなら通常干渉を受け付けないが、現世への干渉力が落ちるため、戦闘時は実体化していた方が有利とされる。

・サー・ペディヴィエール【人名】

アーサー王の最期を看取った騎士。

王の命に従い、聖剣を湖に返却した最後の騎士。

アーサー王の騎士と言えは聖杯探索のランスロット、パーシヴァル、ガラハットが頭に浮かぶが、彼らはもともと聖杯探索の為に用意された新騎士である。

アーサー王より古い歴史を持ち、アーサー王に従う最古参の騎士で最も有名なのがサー・ケイ、サー・ガウェイン、そしてこのサー・ペディヴィエールである。ケルトの古い戦神ペドウィールがモデルとされる。関係ないのであるが、サーはアルトリアが女の子だと気付いておりませんでしたとサー。

・言峰綺礼【人名】

魔術協会、聖堂教会という二大組織から派遣された監督役。

前回ではアーチャーの、今回はランサーのマスターとして暗躍する。

二十代前半、父が監督役を任された冬木市の聖杯戦争に参加。その後、教会から『派遣される』という形で魔術協会に鞍替えした。

第四回聖杯戦争における生存者の一人として監督役を引き継いだ。

教会の代行者の資格を持ち、霊媒治療を得意とする。代行者としては一流だが、それでも埋葬機関の第七位にはとうてい太刀打ちできないとか。

が、霊体に対しての攻撃力は特出しており、（歪ではあるが）彼の信仰がどれほど揺るぎないものを現している。

破壊を好むように思われるが、綺礼は士郎と同じく“作る”側の魔術師である。霊体、精神の瑕を直す手腕は司祭レベル。

悪党ではないが悪人。非道ではないが外道。

「Fate」における最大の敵。

アーチャーが士郎の瑕を光によって浮き彫りにする存在だとすると、言峰は闇によって露わにする壁と言えるだろう。

初期コンセプトは『会った瞬間黒幕と判るヤツ』。

・コペンハーゲン【その他】

新都にあるお酒屋さん。

五年前から士郎がアルバイトしている。

いつも炬燵に入っている店長の娘さんは、藤ねえと高校の同期だとか。

猫科繋がりが……？



・三枝由紀香【人名】

さえずさゆきか。2年A組の女生徒。

仲良し三人組のマスコットの人物だが、人間的にいちばん我慢強く大人なひと。

優等生とかは関係なしで、遠坂凜という同級生に憧れている。

歳の離れた弟たちがいっぱいいる。貧しくてもココロは錦。

ほにやっとした笑顔がまわりを癒し、うさぎのようなホワホワ感が保護欲を掻きたてる。

本当は料理同好会に入りたかったのだが、蒔寺に無理やり陸上部のマネージャーにさせられた。

ちなみに、みなさんの予想通り極度の運動オンチです。

・刺し穿つ死棘の槍【宝具】

ゲイ・ボルク。

突けば必ず相手の心臓を貫く呪いの槍。

因果を逆転させ、既に心臓に命中している、という事実を作った後で槍を放つ反則技。

もう槍は当たっているのだから、相手がどんな回避行動をしようと結局は当たるのである。

ゲイ・ボルクから逃れる為には、バーサーカーのように一度死亡してから自動的に蘇る宝具か、槍の呪いを撥ね退けられる高い幸運（LCK）が必要となる。

ゲーム的に言うなら、ダメージ補正が、狙った相手のHP分プラスされる、というトンデモ宝具。

仮にセイバーのHPが100だとしたら、ゲイ・ボルクのダメージは（槍のダメージ）＋（100）になるのである！ そりゃ絶対死ぬわ。

このお手軽さで消費魔力は二桁程度。対人においてこれほど無駄のない武装はあるまい。

余談ではあるが、このゲイ・ボルクはランサーが自己流にアレンジしたもの。

本来のゲイ・ボルクは投擲宝具で、対人ではなく対軍宝具である。

・自己封印・暗黒神殿【宝具】

ブレーカー・ゴルゴーン。

自身にかけける魔眼殺し。

ライダーの目隠しのコトで、強力すぎる魔眼に、一つの結界（世界）をぶつけて封印している。

桜ルートでの士郎の淫夢は、この暗黒神殿に取り込まれた中での話だったり。あの世界の中で士郎は淫夢を装った吸血・吸精行為をされたのである。

ともあれ、あの目隠しには意味があるってコト。「フ、伊達や酔狂でこんな目隠しをしていると思っただか？」

・十二の試練【宝具、呪い】

ゴッドハンド。

神の祝福（呪い）によって得た不死性。自身の肉体を屈強な鎧と化し、ランクB以下の攻撃を全て無効化する。

加えて、死亡しても自動的に蘇生（レイズ）がかかるオマケつき。蘇生のストック数は十一回。

……となると、バーサーカーの体が鉛色だったり肘とか変形していたりするのはゴッドハンドのせいなのかしらー？

まー、格闘ゲームでいうならスーパーコンボ以外の攻撃はぜんぶスーパーアーマー・マナー・ダメージつつーデタラメ宝具。そりゃ最強だわ。

・全て遠き理想郷【宝具】

アヴァロン。

アーサー王伝説における常春の土地、妖精郷の名を冠した鞘。

アヴァロンはギリシャ神話において、“不死の林檎”があるとされる島から連想されたという理想郷。

持ち主の傷を癒し老化を停滞させるだけでなく、真名を以って開放すれば数百のパーツに分解し、所有者をあらゆる干渉から守りきる。

聖剣の鞘はアインツベルンがコーンウォールより発掘し、アーサー王召喚の触媒として切嗣に与えたもの。

魔法の域にある宝具で、あらゆる物理干渉、並行世界からのトランスライナー、多次元からの交信（六次元まで）をシャットアウトする。

セイバーがこれで引き籠もったら手におえない。

・聖骸布【武装】

聖人の亡骸を包んだ布。

士郎が腕に巻いたものはマルティーンの聖骸布の一部。

教会時代、言峰が隠匿していた物と思われる。

・聖女陵辱【その他】

キャスターに囚われたセイバーのコト。

純白のドレスはキャスターの姐さんの趣味である。なんでもゴスロリ趣味らしいのだが、自分には似合わないので可愛い女の子が好きなのだとか。……若返りの魔術は習得していないのかのう……。

（あ、セイバーのドレスはゴスロリではありません）個人的には、本編で一番エロエロなシーンだと思いまーす。いいぞキャスターもつとやれ。

・聖堂教会【その他】

“普遍的な”意味を持つ一大宗教の裏側。

神の教えを説く彼らは、その教義に反したモノたちを認めていない。“異端”という存在を表向きでは無い

・食事【その他】

衛宮邸にかかせないもの。

あと、必要以上にセイバーに与えてはいけないもの。下手にレベルをあげてしまうと、それ以後はわずかなグレードダウンで不満そうに見つめてきます。恐るべし猛獸。

・士郎の部屋【その他】

言わずとも無し、主人公である士郎の部屋。

どこかの洋館に引越した男よろしく、見事なまてになんにもない。

よく藤ねえがガラクタを落としていくのだが、その度に土蔵に片付けているようだ。

どこことなく書生さんチック。

・真アサシン【サーヴァント】

真の暗殺者の英霊。

間桐臓硯によって召喚され、佐々木小次郎の肉体を利用して現界する。

白い髑髏面と黒いローブという、ステレオタイプの暗殺者。

能力的にはバツとしないが、使い勝手のいいサーヴァント。不気味な外見の割には忠義に厚く、主と認めた人物は決して裏切らない。

もともと“アサシン”という名称で群をなす亡霊（英霊候補）なので、能力そのものは低い。それを補う為に自身の肉体を改造し、他のサーヴァントたちに対抗している。

仮面の下素颜は無い。皮と鼻を殺ぎ落とし、“誰でもなくなる”事によって、山の主の座を受け継ぐのだ。

現界時は知性が乏しかったが、ランサーの心臓を得る事で飛躍的にパワーアップ。以後、ランサーの人格に影響を受けていた。

ちなみに使用していたダークに愛着があるのか、戦闘後はきちんと拾って帰ります。

ものとして扱うが、中には熱狂的に排斥しようとする者たちがいた。

その『異端狩り』が特化し、巨大な部門となったものを聖堂教会と呼ぶ。

彼らは代行者と呼ばれる悪魔退治を擁し、全ての異端を消し去り、人の手にあまる神秘を正しく管理する為だけに機能する。

当然、魔術を隠匿する魔術協会とは折り合いが悪く、今まで幾度となく刃を交えてきた。（現在は協定が結ばれ、仮初めの平穏を謳っている）

もつとも、彼らにとつて最大の敵は『吸血種』と呼ばれる怪物たちであり、魔術協会とは時に協力し合う間柄でもある。

言峰は聖遺物の管理・回収を任務とする第八秘蹟会に席を置いていた代行者。

卓越した戦闘者である代行者、各教会が保有する騎士団、そして聖堂教会本部が隠し持つ埋葬機関と呼ばれる怪物たち。

聖堂教会は「Fate」世界において最大の組織であり、人間の範疇から外れてしまった者たちにとつて、最大の敵として君臨している。

・セイバー【サーヴァント】

剣士の英霊。魔力を除いた能力値が水準以上でなければ該当しないサーヴァントタイプ。

本編の正ヒロイン。衛宮士郎と契約し、聖杯戦争を戦い抜いていく少女騎士。

実直かつとことん真面目な性格で、少女らしさを騎士としての誇りで覆っている。

が、一皮剥けば年相応の少女らしい一面を見せる。拗ねると中々許してくれなかったり、勝負事には熱中するあまり周りが見えなくなったり、美味しいものが大好きという元氣潑刺さだったり、好きな相手の前では失敗したくない臆病さがあったり、実に気難しいヒロインである、うむ。

正体はアーサー王。

性別を男と偽って王を続け、祖国に平和を取り戻した後、内乱によって命を落とす運命を持っている。

「Fate」本編でのアーサー王の扱いは史実と伝説を融合したもので、彼女が王になる前の名をアルトリアとしている。

性別を偽ったの王宮生活は気苦労の連続であつたらう。なかでも困ったのが世継ぎの問題だが、マーリンの魔術で事なきを得られたそうだ。本編での、「殿方の喜ばせ方は知っています」という台詞は、実験から来たものだったり。

選定の剣を抜いた時から年をとつておらず、肉体系的には士郎より一才ほど下だとか。

また、アーサー王はブリテンを守る赤い竜である。父王ウーサー・ペンドラゴンはマーリンの計らいで竜の因子を持った後継者を作り、アルトリアは人でありながら竜そのものの魔力を帯びるに至った。

魔術回路を必要とせず、ただ血液を巡らせ息をするだけで魔力を生成するアルトリアは、魔術師たちとは次元の違う「魔術炉心」と言えるだろう。

「Fate」は元々彼女の物語である。

聖杯とアーサー王を巡る物語が初期段階における「Fate」のメインテーマであり、それは今も変わっていない。

聖杯戦争を駆け抜けた少女騎士。

その果てに見た夢は、彼女の一生に相応しいものだったと信じた。



まちな例ですがつ。

・征服王イスカンダル【サーヴァント】

第四回の聖杯戦争における、セイバーのライバル。彼の英雄王ギルガメッシュと拮抗する宝具を持つ。前回ではセイバーとの戦いで弱った後、ギルガメッシュとの連戦によって敗北した。

・洗礼詠唱【魔術】

聖堂教会において、唯一習得を許される奇蹟。主の教えにより迷える魂を昇華し、還るべき『座』に送る簡易儀式である。

各魔術流派は、それぞれの魔術理論の基盤を世界に刻みつけ、そのルールとシステムに乗っ取って魔術を起動させる。

信仰・基盤の小さな一派の魔術は弱く、他国においてまっとうに機能しないのはザラだ。

その中において、最も広い「基盤」を持つ魔術理論が教会による神の教え、聖言である。

物理的な干渉力は微弱だが、霊体に対する干渉力は絶大なものがある。

彼らの教えがここまで広く浸透したのも、この「魂に訴える」奇蹟が、多くの人間の心を癒すからだろう。

・属性【その他】

ステータス画面で見られる、各サーヴァントの属性。それぞれ重んじる方針と性格を表している。比べて見ると楽しいので一覧。

セイバー	秩序・善
ランサー	秩序・中庸
アーチャー	中立・中庸
ライダー	混沌・善
キャスター	中立・悪
バーサーカー	混沌・狂
アサシン	秩序・悪

・セイバーの服【その他】

凛が用意するセイバーの服。

もともとは言峰綺礼が凛の誕生日ごとに贈っていたものとか。

……言峰って、けっこう……。

・聖杯【その他】

神の血を受けた杯。

最高位の聖遺物であり、持ち主の願いを叶える願望機。

その起源は多くの神話で顔を見せる、“願いを叶える大釜”と言われている。

「Fate」で登場する聖杯はオリジナルではなく、“願望機”として機能するように作られたレプリカである。

英霊は地上で破れた後、元の形である「力の一端」に戻り、時間軸から消え去る。

それを押し留め、一時的に蓄えるものがアインツベルンの聖杯である。

その後に続く「孔」を開く儀式は、聖杯ではなく大型杯が執り行う。

・聖杯戦争【その他】

聖杯を得る為の競争行為を示したもの。

聖杯と称するモノが伝説上の聖杯と同じ能力があるのなら、偽物を巡る戦いでも聖杯戦争と呼ばれる。

冬木市の聖杯戦争は特殊で、英霊を使い魔にするサーヴァントシステムは冬木市だけのものなのだとか。

その準備、取り決めは魔術協会が行い、大部分の権利は協会が抑えているのだが、聖杯の名を冠する以上聖堂教会も黙ってはいない。

その真偽がどうであれ、聖杯は全て我々が管理する――と聖堂教会は冬木市に監督役を送り、隙あらば聖杯を魔術師たちから没収しようと企んでいる。

……ゲームソフトを作ったのが魔術協会に属する魔術師たちで、ゲームを動かすハードの利権を持っているのが聖堂教会というコトだ。あんまりと言えばあんまり。

小次郎	中立・悪
ギルガメッシュ	混沌・善
Bセイバー	秩序・悪

性格の不一致はそう問題にはならないが、重んじる方針が同じ場合、軋轢は大きくなるとか。

セイバーとギルはそのいい例。

「た行」

・タイガー道場【その他】

デッドエンドの友、問答無用のQ&Aコーナー。

一応ヒントらしきものを教えてくれるので助かりそうで助からない。

全四十回もの長期連載で、一話から最終話まで、それなりに流れがあるようですよ？

マスターアップ二ヶ月前までは毎回タイトルラインを変えようとか、アニメを入れようとか、イリヤは四十種類の服替えをさせようとか、シナリオ担当と原画担当と演出担当の間だけで悪巧みが進行していたが、そんな余裕っていうか、余力があるなら本編をクオリティアップすべきでは？ と気がつき、現在の形に落ち着いていた。

それでも演出担当によるおもしろ演出は健在。

おまけで作られたタイガーマニ劇場は、当初タイガー道場本編の一部として作られたものである。

ああ、テキストウインドウタイプのノベルゲームもいいなあ。次回作はこんな感じで！

・代行者【その他】

エクスキューター。

聖堂教会における異端審問員で、教義に存在しない異端を排除するモノたち。

悪魔払いではなく悪魔退治であるところがエクソシストとは異なる点。

詳細は本編・桜ルート後半でちよろつと語られます。



・タクシー！【その他】

何かとお世話になるタクシー。
アインツベルンの森に行く時には欠かせない。帰りは当然徒歩である。うう。

深夜の三時過ぎ、一人で森に向かう学生を不審に思わないあたり問題ありまくるところ。

言峰が用意したハイヤーは魔術協会、聖堂教会の手によるものではなく、言峰個人のネットワーク。

プロット段階では、言峰の協力を承諾したあと、

「――で。力になるって、なにをするんだよ」
「――ふむ。さしあたっては足だな」

なんて台詞のあと、画面暗転。

どるどるという効果音と共に、ハーレーに乗った言峰がつ！

……なんてデキストだったのですが、ふと冷静に返って現在の形になりましたとさ。

言峰カーのトランクには物騒な武器が満載で、さらにサブマシンガンまで収納されていた。ペーペーシャー！

・他者封印・鮮血神殿【宝具、魔術】

ブラッドフォート・アンドロメダ。

血の結界。内部に取り込んだ人間を溶解する。

宝具で、数少ない対神兵装と言える。

故に、バーサーカー（ヘラクレス）にとつて天の鎖はエクスカリバー以上に厄介な宝具となった。

逆に神性のないセイバーやアサシン、アーチャーにはただ頑丈なだけの鎖にすぎない。

・天のドレス【武装】

アインツベルンに伝わる魔術兵装。

大聖杯を制御する心臓にして、魂を数秒だけ物質化させる魔術を帯びている。

純白のドレスだが、材質は黄金。万物・他人の魂を支配するといわれる“指輪”を七つはめ込んでいる。

七つの孔は指輪が変形したもので、サーヴァントの魂が収納される度に一つずつ光を帯びていく仕掛け。

人間が触ると黄金になってしまう為、運営は精霊や小人、ホムンクルスでなければならない。

・投影【魔術】

グラデーシオン・エア。

オリジナルの鏡像を魔力で物質化する魔術。

本編で凜が語っていたように、まっこと効率が悪い。投影でオリジナルからレプリカを作るのなら、ちゃんとした材料からレプリカを作った方が手軽で実用に耐える為だ。

本来、投影は既に失われたオリジナルを、本当に数分間だけ自分の時間軸に映し出して代用する魔術。わずかに数分間の、外見だけのレンタルな訳であるから、士郎・アーチャーの投影がどれだけデタラメかは言うまでもない。凜が士郎の土蔵を覗き見て殺意を覚えたのも当然。

もともと、士郎が投影できるのは武器関係のみ。それも剣に限定された武装で、近代兵器は投影さえない。

盾や鎧はかろうじて引き出せるが、効果は瞬間的なものであり、その代償は大きい。

溶解された人間は赤い血液となり、結界使用者に吸収される。本来の用途は魔力吸収である。

各ルートで一度は使用される、お馴染みライダーの広域結界。

結界はドーム状のもので、校舎は巨大な眼球の中に取り込まれたように見える。

結界の外から見た場合、赤い空もドームも当然見えない。凜も言っていたが、外部に異常を報せる結界は三流なのである。

土地の霊脈を著しく傷つける為、同じ土地での連続使用はできない。

・天地乖離す開闢の星【宝具】

エヌマ・エリシュ。

乖離剣・エアによる空間切断。

圧縮され闘ぎ合う風圧の断層は、擬似的な時空断層となつて敵対する全てを粉碎する。

セイバーのエクスカリバーと同等か、それ以上の出力を持つ“世界を切り裂いた”剣である。

厳密に言うところ、エヌマ・エリシュはエアの最大出力時の名称で、宝具なのはエアの方。

余談ではあるが、このドリル状の剣は海底トンネル作成時に使用される岩盤削岩機をモデルにしている。

ドリルといったら槍のようにとんがったものを連想するが、巨大な穴を作るドリルは円盤（ギア）が複数重なったような形状をしている。

三枚の刃が個別に回転し、岩盤を削っていく様は想像するだけでカッコイイ。

・天の鎖【武装】

ギルガメッシュが好んで使用する宝具。真名はエルキドゥ。

かつてウルクを七年間飢饉に陥れた“天の牡牛”を捕縛した鎖で、ギルガメッシュがエアと同様、否、それ以上に信頼する宝具である。

その能力は“神を律する”もの。

捕縛した対象の神性が高ければ高いほど硬度を増す

・遠坂永人【人名】

とおさかながと。

二百年前、聖杯戦争を始めた遠坂の当主。

マキリ臓硯、ユステイツアに協力を求められ、聖杯戦争に関わる。

遠坂の先祖は隠れて国外宗教の信徒をやっていた人だが、フラリと現れたヘンな爺さんにくっこの道に勧誘され、以後魔術の世界に傾倒した。

聖堂教会に多少顔がきき、魔法使いの弟子という事で魔術協会でも優遇されるおいしい家系。

冬木の土地を管理しているのも、両組織にパイプラインがあるからである。

永人は魔術と武術を等しく見ていた人物。無の境地を経て根源に触れようとしていた所を、アインツベルンとマキリに勧誘された。

凜の先祖だけあって、わりとドジ。魔術の才能は娘の方にあったらしく、大聖杯作成には永人より娘の方が力になったらしい。

・遠坂凜【人名】

魔道の名門・遠坂の現当主。

本編の正ヒロイン。マスターの一人として、士郎といがみあったり協力したりする忙しい女の子。

何かと攻撃的で人を突き放す口調だが、根は姐御肌で面倒見がいい。

ここぞという時に凡ミスをかますのは、もはや遺伝的な呪いである。

冷酷なようで優しいのだが、最後には合理的な道を選ぶ、本人曰く“可愛くない性格”。

どうも、自分は「女の子」としての部分が欠落している、と思っている節があり、密かにコンプレックスになっている。

あの私服はその反動なのだろうが、それにしても脚を見せすぎで、健全な男子は目のやり場に困るのではないだろうか？ 耐える士郎。

趣味は宝石鑑賞と士郎いじり。根がいたずらっ子なので、真面目なヤツをからかうのが好きなのだ。もつと耐えろ士郎。

得意な魔術は魔力の流動、変換。
実はあまり攻撃には向いていない魔術特性で、その為、宝石に魔力をストックし、使い捨てのお手軽な限定礼装として使用する。

その他、護身用として空手もどきを嗜んでいる。
格闘技の先生は言峰で、キャスターを追い詰めた凜の連続攻撃はあのエセ神父じこみというワケだ。
「Fate」本編で一番出番の多い人物。



・デート【その他】

わーい、みんな大好き、恋愛ゲームの王道だよ♪
このイベントがないヒロインはヒロインとは呼べぬ、デートの一つや二つなくして何が正ヒロインかつ！
そんなワケでセイバーと凜のデートイベントです。
連れ回すデート、連れ回されるデート、と実に両ヒロインの立ち位置を表しています、ハイ。
……あれ？ そういえば、正ヒロインのクセにデートイベントがないヤツがいたような……？

・虎模様【その他】

藤ねえの服のガラ。
お気づきの方もいらつしやるでしょうが、あの縞々
はまごうことなき虎模様。
当初、藤ねえは学校では普通の服、衛宮邸にいるとなぜか虎ガラになっている、というおかしな設定があったのですが、いつのまにか終始フルパワー時の虎模様

【は行】

・バーサーカー【サーヴァント】

狂戦士の英霊。基本能力は問わず、ただ“狂う”事で破壊のみを特化したサーヴァントタイプ。
本編のバーサーカーはただでさえ優れた英霊、だというのに、その“狂化”の為手のつけられない怪物と化している。

通常のマスターなら令呪そのものをキャンセルされかねないバーサーカーだが、聖杯たるイリヤスフィールの令呪も特別なので制御を可能としている。
正体はギリシャの大英雄ヘラクレス。

神話において幾度となく発狂するヘラクレスにとつて、バーサーカーというクラスは馴染み易いものだったのだろう。

尤も、心技体全てに優れ、あらゆる武具を使いこなすヘラクレスならセイバーのクラスも難なく該当する。セイバーになっていたのであれば、その卓越した剣技を存分に披露していただろう。

聖杯戦争でもっとも早く、一ヶ月……否、二ヶ月前から召喚された。

感情が封印されている為、自ら行動する事はない。が、どれほど令呪の縛りが強力でも、その芯にある理性は失われていない。

桜ルイトで黒化した後、最後の最期で斧剣を止めたのも、英雄時代から“狂化”に苦しんできた彼の心の強さ故だろう。

「Fate」本編中、もっとも漢度が高い方。

・破戒すべき全ての符【宝具】

ルール・ブレイカー。

あらゆる魔術を破戒する短刀。

魔力で強化された物体、契約によって繋がった関係
魔力によって生み出された生命を“作られる前”の状態
に戻す究極の対魔術宝具。

が、限界は当然あり、どれほど低ランクであろうと
宝具を初期化する事はできない。

キャスターらしい宝具で、もっぱらセイバーを攻略

になっておりました。

藤ねえが虎という生き物をどう思っているかは、タイガー道場SPにて明らかになっています。

【な行】

・ナインライプズ【宝具】

“射殺す百頭”。

英霊ヘラクレスが最も信頼する宝具。

何度首を断ち切ろうが蘇生する九頭の大蛇を殲滅した弓矢で、以後、この弓矢の能力を模した攻撃方法を大剣でも使用するに至った。

ヘラクレスのクラスがセイバーであったのなら、その豪快にして精巧な剣技が再現されていただろう。

ちなみに、黒化したバーサーカーを斬り崩したのも、斧剣と共にバーサーカーから投影したこの秘剣である。

・なんでさ。【その他】

士郎の口調。心の底から不思議に思ったコトに対して出る条件反射らしい。
知ってる、Fateって元々四ルートあったらしいよ？ なんでさ。

・ノブルカラー【その他】

魔術協会において、もって生まれた特殊な資質の事をこう呼ぶ。

おもに魔眼持ちに使われる。月姫の志貴の魔眼もノブルカラー。

ライダーの石化の魔眼は最上級の吸血種が持つという“黄金”の更に上をいく“宝石”。

この宝石の更に上にあるのが“虹”、万華鏡の如く七色が混同したモノで、月の王さまの証とされるとか。

するのに使われた。さりげに物凄い宝具。

・はぐれサーヴァント【その他】

プロット段階で消えたヒロイン候補。

マスターを殺して暴走している“捨てられた子犬系”のヒロインとして予定されていた。

盾のサーヴァントで、セイバーのライバルになる予定だったのだが……いつのまにか消えていた子である。

ギルガメッシュと同様、前回から残っているサーヴァントとして考えられていたが、これ以上登場人物を増やしてプレイヤーを混乱させてもよろしくない、とカットされた。

この頃はプロットも迷走しており、ライダーはおろかキャスターさえヒロイン候補だった、という恐ろしいカオスっぷりだったのだ。

藤ねえ？ 藤ねえにはプロット段階からメインルートなんてねえよ。



・バゼット・フラガ・マクレミッツ【人名】

ランサーの元マスター。生死不明。

魔術協会から派遣された外来の魔術師で、ルーン石のピアスを触媒にしてランサーを召喚した。

男装の麗人で、魔術師としての腕前はA+。

封印指定を受けた魔術師を捕縛するバリッパリの武闘派。教会でいうなら代行者のようなもので、魔術・格闘ともに優れた技量を持っていた。

そのまま参戦していたら標を脅かす存在となつただろうが、言峰の騙まし討ちによって退場してしまった。それというのも、バゼットと言峰は旧知の間柄。言峰がまだ教会の代行者だった頃、衝突したり協力しあったりした戦友だった。協会から派遣された彼女に、言峰は「相談したい事がある」と持ちかけた。今まで一度たりとも言峰から頼りにされなかったバゼット嬢は喜びを隠しながら言峰を信用し、騙まし討ちにあったワケである。

バゼットがランサーを出す暇も与えず、後ろからバツサリとバゼットを斬り伏せ、左腕を切断、令呪を奪い取った。

ランサーにかけられた令呪は二つ。

主変えに賛同しろ、という事と、諜報活動に徹しろ、というもの。

最後の一つがどのように使われるかは、本編参照のコト。



・パラメータールール【その他】
なにげにパラメーター化されている各サーヴァントの能力。

Aが一番強いのは解るけど、B＋とかA＋とかかなんのん？ という貴方に少しだけルール説明をば。仮に、通常値を1とした場合、Eは1.0。で、あとは1.0ずつ上乘せし、Aは5.0となる。

で、B＋とかA＋というのは、この数値を瞬間的に

倍化できる特殊能力の事を指す。

つまり、B＋の能力は、通常はAには敵わないが、一瞬だけなら4.0×2で8.0、5.0のAランクを上回る、というコト。

＋（プラス）を持つ英霊は少なく、＋＋（ダブルプラス）なんていったらもう破格、＋＋＋（トリプルプラス）は別格だコノヤロー、という世界。

また、EとAの数値に該当しない、そもそも別格な能力値はEXとして表される。

ギルガメッシュは各パラメーターこそ低いものの、宝具がEXな時点で他の英霊とは一線を画している訳である。

・反英雄【その他】

人々に憎悪される事、その悪行が結果として人々を救う事、悪を以って善を明確にするモノ。

呪われる対象でありながら、奉られる事になった救世主。それが反英雄である。

といっても、純粋な反英雄は存在しない。

せいぜい悪でありながら善をおこなったモノ止まりである。

アサシン、アーチャーがこれに該当する。

ライダーやキャスターは正純の英霊ではないが、完全な反英雄という訳でもない。

・氷室鐘【人名】

ひむろかね。

2年A組の仲良し三人組の一人。おもにつつこみ担当。

陸上部では高く跳ぶ方のエース。カネ、という古臭い名前を嫌っているかと思えば、本人は大のお気に入りらしい。

本当は絵が描きたいのだが、蒔寺に無理やり陸上部に入らされた。

・風王結界【宝具、魔術】

不可視の剣、インビジブル・エア。

幾重もの風を纏わりつかせ、光の屈折率を変化させる事によって刀身を封じた剣。

厳密に言えば宝具ではなく魔術。

敵に武器の間合いを把握させない、シンプルではあるが白兵戦において絶大な効果を発揮する。

命中率と防御力が向上するが、相手が「視覚妨害による補正への耐性」を持っている場合、風王結界はただ風を纏っただけの剣になる。

スキル・心眼（偽）や幻覚耐性を持っている敵には効果はないのである。

セイバーの主武装ではあるが、小次郎が言い当てたように、本質は聖剣を隠す鞘でしかない。

・藤村組【組織名】

藤ねえの実家。

セイバールートのエピソードではイリヤが居候するところ。

藤ねえのお爺ちゃんである雷画がいまだ親分さん。婿養子の藤ねえのお父さんは、これまた頼りがいのある無口な巨漢さん。

ここの人たちの放任主義が、あのような問題児を育ててしまったのか。

士郎は雷画爺さんの趣味に付き合って、よくお小遣いを貰う。



・藤村大河【人名】

藤ねえ。

衛宮邸に入り浸る謎の女性。正体は英語の教師。おもな目的は士郎の家でまったりするコト。

大河、という名前を嫌っており、タイガーと呼ばれると怒る。そして泣く。

お日様みたいな性格なのだが、その自堕落ぶりから将来が危ぶまれるお方です。

桜ルートトゥルエンドにおいて、周りがみんな成長してるのに藤ねえだけ相変わらず。おそろく、二十歳から歳をとっていないと思われる。

学生時代は名を馳せた剣士で、剣道部のアイドルだったとか。

衛宮切嗣が坂の上の屋敷を買い取ってから、頻繁に衛宮邸に通いだす。

どうも切嗣に一目惚れしたっぽく、何度も遊びにいつては士郎と衝突。そのうち和解して、今の関係になる訳である。

スタッフのみんなに愛されたキャラクターで、プロット段階ではもつとちゃんとしたお姉さんだった。……ヘンだぞ、どんな間違いでこんな人になったんだ…？ カットは学生時代のもの。



・宝具【武装】

ノウブル・ファンタズム。

残念ながら、本編でその可能性は途絶えてしまったのだが。

■ま行

・魔眼【魔術】

おもに魔術師が持つ、一工程の魔術行使。本来、外界からの情報を得る受動機能である眼球を、自身から外界に働きかける能動機能に変えたもの。言ってしまうえば視界にいるものに問答無用で魔術をかける代物で、標的にされた対象が魔眼を見てしまえば、効力は飛躍的に増大する。要するに見てはいけないモノ、見られるだけで相手の術中に嵌るという恐ろしい魔術特性。その隠匿性と能力から、魔術師の間で魔眼は一流の証とされる。もつとも、人工的な魔眼では魅惑や暗示程度の力しか持ち得ない。強力な魔眼保持者は、決まって“生まれつき持っていたもの”に限られる。ライダーの石化の魔眼、モノの死を視る魔眼などは魔術でも再現できない“超能力”である。

・時寺楓【人名】

まきでらかえで。2年A組の仲良し三人組の一人。陸上部きつてのスプリンターで、穂群の黒豹の異名を持ちたいと思っている。通称マキジ。優等生の遠坂凜を友人にして美味いめに与りたいと企み、凜の数少ない友人である美綴綾子をライバル視している。趣味は風鈴集めで、ガラス細工が大好き。そのあたりで凜と趣味が合うのか、休日は二人で骨董品屋巡りをしていたりする。

生命力を魔力に変換する為の路であり、基盤となる大魔術式に繋がる路でもある。

生まれながらに持ち得る数が決まっており、魔術師の家系は自分たちに手を加えて、魔術回路が一本でも多い後継ぎを誕生させようとする。

一度開いてしまえば、あとは術者の意思でオンオフができる。

スイッチの仕方は術者のイメージそれぞれで、士郎は銃の撃鉄のイメージ、凜は心臓をナイフで刺すイメージだとか。

これは一番初めの“開き”に関係しており、中には性的興奮で開くもの、自傷行為によってしか開かないもの、と様々。

ちなみに、士郎の魔術回路は意外と多く、二十七。凜の魔術回路はメインが四十、サブがそれぞれ三十。

・魔術協会【組織名】

国籍・ジャンルを問わず、魔術を学ぶ者たちによって作られた自衛団体。（無論、名目上ではある）

魔術を管理し、隠匿し、その発展を使命とする。

自らを脅かすモノたち（教会、自分たち以外の魔術団体、禁忌に触れる人間を罰する怪異）から身を守る為、に武力を持ち、

魔術の更なる発展（衰退ともいう）の為、研究機関を持ち、

魔術による犯罪を抑止する為の法律を敷く。本部はイギリスのロンドンにあり、“時計塔”の異名を持つ。

始まりは三大の部門に分かれていたらしく、エジプトの“巨人の穴倉”、北欧に根を張る複合協会“彷徨海”と呼ばれる原協会もあるが、時計塔が本部になってからは交流が廃れる一方だとか。

また、中東圏の魔術基盤、大陸の思想魔術とは相容れず、互いに不可侵を装っている。

・魔術刻印【魔術】

魔術師の家系が持つ遺産。生涯を以って鍛え上げ、固定化（安定化）した神秘

英霊たちが持つ、人間の幻想を骨子にして作り上げられた武装の事。剣、槍、弓といったものが基本となるが、中には盾、指輪、王冠といった補助的な武装を宝具とする英霊もいる。

固体化した“神秘”であり、真名と共に魔力を注ぎ込む事によって能力を発揮する。

・宝石魔術【魔術】

凜が得意とする魔術。宝石は持ち主の念を溜めやすく、魔力を宿しやすい。中でも長く地中に眠っていた鉱石には自然霊が形成されやすく、属性を帯びた宝石はそれだけで簡易的な魔術刻印となる。火の自然霊が宿った宝石は、魔力を通すだけで燃えやすくなるという風に。凜は暇さえあれば宝石に自分の魔力を移し、強力な弾丸としているのだが、宝石魔術は使い捨てである。高価な宝石を一回きりで灰にしてしまう遠坂の魔術師は、常に資金不足で悩まされる宿命なのだとか。

・没ルート【その他】

その名の通り、没になったルート案。「Fate」は初め、四ヒロイン分の四ルートとして考えられていた。前半まで士郎と凜のどちらかを任意でブレイ、中盤に達した時点で二人が出会い、その後の後半戦を四ルートに分けて行う……という、なんだかよく分からないプロットをしていたのである。没になったルートの筆頭は、ご存知イリヤルート。その他、凜&セイバーコンビと戦うライダールート、キヤスターをロリっ娘にしてパートナーにしようというキヤスタールートがあった。キヤスタールートは完全に消滅したが、ライダーと協力する展開は、一部本編で受け継がれている。イリヤルートがあるとしたら、桜ルート九日目で正義の味方でもなく桜の味方でもなく、イリヤの味方を選ぶコトで分岐するのだらう。

・魔獣【その他】

「Fate」世界における、通常の生態系に該当しない獣の総称。彼らにもランクがあり、魔獣、幻獣、神獣と分類される。

魔獣の多くは掛け合わせ（キメラ）であり、いまだ未開の地に生息しているが、幻獣はその特性上、世界の裏側にシフトしてしまっらしい。

本編で登場するライダーの天馬は魔獣だが、長く蓄えた年月により幻獣の域に達している。幻獣ランクのモノには、並大抵の魔術師では歯が立たない。

また、竜を模したモノは分類に関係なく最優種とされる。竜種は三類の属性を備えている為、人と交わる事も多かったようだ。

・魔術【魔術】

人為的に神秘・奇蹟を再現する行為の総称。門派ごとに違いはあるものの、基本的には、術者の体内、もしくは外界に満ちた魔力を変換する機構。

各門派が取り仕切る基盤（システム）に従って術者が命令（コマンド）を送り、あらかじめ作られていた機能（プログラム）が実行される、というもの。その、命令を送るのに必要な電流が魔力である。

魔術には万能のイメージがあるが、基本的には等価交換で神秘を起こす。

才能に優れた凜だが、その“なんに”でも手を出せる。魔術特性が故に代償を払いまくり、終生まで金欠で悩まされるハメになるとか。

また、他者の精神に干渉し、思考の方向性を変える魔術等は物質的な代償を必要としないが、術者の精神をも変えてしまった方向性に引っ張ってしまう。人を呪わば穴二つ。

魔術協会では呪術は学問ではないとされ、中東圏のソレに大きく遅れをとっている。

・魔術回路【魔術】

魔術師が体内に持つ擬似神経。

を刻印にし、子孫に遺したものだ。その血統の歴史全てが刻まれているといっても過言ではなく、魔術刻印を継承した魔術師は一族の無念を背負って、次の後継者に刻印を譲り渡さねばならない。ある意味、代を重ねて重みを増していく呪いと言える。

・間桐桜【人名】

本編の正ヒロイン。瑞々しい長髪と癒し系の笑顔、ひそかにヒロイン中最高のプロポーションを持つ、まさに真打ちヒロインでもやっぱり目立たない不遇の娘。穏やかな日常を象徴するヒロイン……なのだが、何を間違ったか、全ルート中もっとも悲惨な目にあった人。

それも当然、初期コンセプトは「浅上藤乃タイプ」。これで血を見ないワケがない。

士郎の一寸年下の後輩で、かなり複雑な出会いをしている。

四年前の四月頃に高飛びをしている士郎を目撃、同年間桐邸に遊びにきた士郎と対面、

で、士郎が間桐邸に遊びに来た時だけがんばって挨拶して、一年半前に衛宮邸のお手伝いに通い始めた。

以後は段々と衛宮邸に慣れていき、藤ねえに影響され、明るく元気な間桐桜になったワケである。

大人しい性格で、とにかく我慢強い。

基本的に誰かを恨む、という事はなく、自責ばかり溜めていく困ったちゃん。

慎二くんも臍硯のダンナも恨まなかったクセに、凛だけに反応していたのは、彼女が自分に最も近い存在だから。自分、ないし自分に近いモノには素直になるようです、ハイ。

皆さんご存知の通り、受け身に見えてやる時はとことんやる、本編中もっとも色仕掛けの似合う女の子。常に先輩大好きオーラを纏っているが、肝心の士郎は気付いているんだか気付いていないんだか。

母性本能が強く、とことん甘えさせてくれる魔性の女。甘い蜜で男をダメにするぞ。けど鬼子母神って知っ

たのか。以後は親しい友人として付き合っていく。

慎二くんも士郎を何かと馬鹿にしていたが、その影では士郎をいように使う連中を社会的に抹殺したり、頻繁に間桐邸に招待したりと、中々の親友っぷりだった。

が、ご存知の通り気難しい天才肌の人間なので、友人として何年付き合おうが、ワケの分からない理由で唐突に敵に回ってしまう。

味方でいるうちは頼もしいが、敵に回すと厄介な人の典型。

セイバールートの、「僕と手を組まない?」という慎二クンの誘いに乗る分岐も予定されていたが、時間切れであえなくアウト。

ああ、あのルート（仮に慎二ルートと名づける）があれば、慎二クンのいいところが少しは見れたのかもかもしれませんがもうボクラはいっぱいいっぱいなので勘弁してください。

・間桐臍硯【人名】

怪異バグジーさん。以上。

シナリオ担当は大好き。この人が出てくるとタイプングのノリが違うぞ。

やっぱり伝奇物には爺さんだよね、ふがふが。

・魔法【奇蹟】

魔術とは違う神秘。魔術師たちの最終到達地点。その時代で実現不可能な出来事を可能とするのが『魔法』であり、時間と資金をかければ実現できる“結果”は魔法とは呼ばれない。

文明が幼かった過去、魔術師たちの大半は魔法使いだったが、現在はまだ五人を残すのみとなった。

といっても、生きている魔法使いは四人。

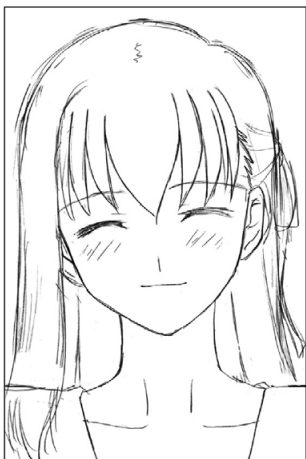
第一魔法と呼ばれるモノを扱った魔法使いはとうに死去している。

残る四人中、二人は姿を眩ましているが、二人は頻繁に現れてはトラブルを起こして立ち去るという、実にはた迷惑な者ども。

てるか！。

スタッフ内ではトップ人気？

“追い詰められてるヒロイン”“どこか歪んだヒロイン”“お兄ちゃん大好き（はあと）”等、マニアックな方々から支持を得ていますよ？



・間桐慎二【人名】

士郎の友人。間桐桜の兄。

ライダーのマスターで、幾度となく衝突する事になる。

自己中心的で他人を見下す悪癖があるが、彼には彼なりに一本筋が入っており、歪んではいるが悪人ではないという困ったちゃん。

規律を重んじ（自分はあまり守らないが）、不公平を嫌い（自分に関しては度外視だが）、女の子には優しい（自分のものになった女の子は例外だが）、という、なるほど確かに学園で一、二を争ういい男である。

自分が理想とする世界と、自分がいる世界とのギャップが間桐慎二という性格を歪めてしまったワケだが、士郎と知り合った頃はここまで歪んではいなかった。

士郎と知り合いになったのは四年前。

やはり士郎が無償で雑用をこなしていた所に出くわし、「おまえ馬鹿だろ」と士郎の後ろで（本気で）けなしながらも最後まで付き合い、「おまえ馬鹿だけどいい仕事するじゃん」と楽しそうに笑ったとか。

口は悪いが正直者な慎二に、士郎も思うところがあった

・未使用【その他】

作った方がいいが、使われるコトのなかった素材のコト。おもに立ち絵を指す。

よせばいいのに、「今回は立ち絵全てに遠距離・中距離・近距離を作ります」なんてコンセプトで始まった「Fate」。

完成時には立ち絵だけで3600枚というバカっぱり。もちろん全て使い切るなんてコトはできず、このままではCD四枚組になってしまうので、使用しない立ち絵は泣く泣く削られたとき。

次はもっと最適化しようぜみんな。目指せ1プレイ2時間のお手軽ゲー！。

・美綴綾子【人名】

2年A組の女生徒。

弓道部の主将で、遠坂凛、衛宮士郎の悪友である。

凛とは悪友で、士郎をライバル扱いしている。美綴も凛も士郎も、三人が三人とも微妙に関係がある事に気付いていない。

凛以上の姐御肌で、穂群原学園ではケンカを売ってはいけない生徒のトップ3に入っている。

男勝りの性格だと思われがちだが、私生活はわりと女の子の子している。

あまりにもイメージが違うので隠していそうなのが、本人は別に気にしていないようだ。

部屋も女の子らしい少女趣味で、凛あたりを平気で招いたりする。恋愛に興味がないのではなく、単に年上好みなだけらしい。凛ともどもファザコンか、貴様ら。

脇を固める役どころにしては気合の入ったルックスだが、さもありなん、もともと美綴のデザインはライダー用に起こされたもの。

「Fate」準備段階の頃、ヴィ○ックという映画にはまったシナリオ担当が「ライダーはあの黒マントっぽくしたい」と直訴。

その一案として美綴さんのデザインが上がったが、あまりにもメドゥーサのイメージすぎるので却下。それでも怪獣墓場に送るのが悔やまれるので、美綴綾子

として復活した次第です。良かった良かった。
両儀式に似ているとか言うのは禁止。
余談ではあるが、凜ルーツ後のみっちゃんは相変わらず元気です。ちなみに襲った相手はライダーで、路地裏に追い詰められてからちゅるちゅる血を吸われたものと思われる。ヘンなクセについてなければいいけどにゃー。

・無限の剣製【宝具、魔術】

アンリミテッドブレイドワークス。
宝具扱いだが、正確には固有結界と呼ばれる魔術である。

この固有結界には全ての剣を形成する要素があり、オリジナルを見た事があれば容易く複製する事が可能。ただし、複製した武器はランクが一つ下がる。

防具も可能だが、その場合は通常投影の二倍〜三倍の魔力を必要とする。

一度複製した武具は結界内に登録され、固有結界を起動させずとも、投影魔術として作り出せる。

通常の相手には多少厄介な能力にすぎないが、彼の英雄王にとっては正に天敵となる宝具。

・妄想心音【宝具、魔術】

呪いの腕、ザバーニーヤ。

悪性の精霊・シャイターンの腕であり、人間を呪い殺す事に長けている。

エーテル塊を用いて、鏡に映した殺害対象の反鏡存在から本物と影響しあう二重存在を作成する。

殺害対象と共鳴したその偽者を潰す事で、本物には指一本触れずに殺害対象を呪い殺す。

回りくどい殺害方法だが、暗殺には適している。たとえ防御力10000の鎧で身を守ろうが、妄想心音は鎧の上から擬似心臓を掴み上げ、直接内部にダメージを与えるのである。

なんか、見た目奇術師のトリックっぽい宝具。

「ら行」

・ライダー【サーヴァント】

騎兵の英霊。高い機動性が求められ、強力な宝具を保有するサーヴァントタイプ。

本編のライダーも天馬に騎乗し、その突進力に物を言わせた戦闘を得意とする。

ライダー自身も特殊な英霊で、保有スキル、宝具数はサーヴァントの中でも一、二を争う。

無口で自己主張をしないライダーだが、周囲に無関心という訳ではない。むしろ色々考えすぎる性格なのだ。ボーカーフェイスで隠している。

性格的に桜と似たところがあるが、桜が庶民なのに対してライダーはお嬢さまタイプ。物腰や口調も、上流階級っぽい厳しさが感じられる。

自分の長身がコンプレックスだったり、魔眼を見られると恥かしがったりするあたり、奥ゆかしい人なのかも。

その外見と武器からゲーム発売前は「アサシンでは？」と予想されていたが、正体はまさかのライダーでした。ニヤリ。

桜ルートでは馬が合わないセイバーと文句を言い合いつつ共闘する、というシーンをやりたかったのですが、物語上没になりましたとさ。

ちなみに、桜ルート五日目の淫夢はライダーの仕業です。

死徒（吸血鬼）ではないが、吸血種。彼女にとって最も効率がよく甘美な魔力補給が吸血な訳である。

・ランサー【サーヴァント】

槍兵の英霊。最高の敏捷性を求められ、白兵戦にも優れた能力が求められる。華やかさはないが堅実なサーヴァントタイプ。

粗野で暴力的な性格だが、根は正義の人で人懐っこい。気は優しく力持ち、を地で行く好青年である。正体はケルトの大英雄クーフーリン。

この聖杯戦争の舞台が日本でなければ、ヘラクレスやアーサー王に並ぶ光り輝く存在だったろう。

「や行」

・約束された勝利の剣【宝具】

エクスカリバー。

光の剣。人造による武器ではなく、星に鍛えられた神造兵装。聖剣というカテゴリーの中では頂点に立つ宝具である。

人々の“こうであってほしい”という想念が地上に蓄えられ、星の内部で結晶・精製された、最強の幻想（ラスト・ファンタズム）”。

星の触覚たる精霊に管理されていたが、一時的に人の王の手に渡る。

アーサー王のシンボルとしてあまりにも有名な為、セイバーはこれを隠して戦わざるをえなかった。

セイバーの代名詞とも言える宝具だが、その使用回数は数えるほど。

セイバールートでは三回、凜ルーツで一回、桜ルーツで二回のみ。

強力すぎる宝具な為、下手に地上では使えない。

ライダーのベルレフォンとの激突は、白黒ともに「Fate」最大の華と言えよう。

・ユスティーツァ・リズライヒ・フォン・アイツベルン【人名】

二百年前、大聖杯の礎となったアイツベルンの当主。

イリヤ同様まっとうな人間体ではなく、大聖杯の炉心になる為だけに生まれた魔術回路である。

イリヤはユスティーツァの同系機である母親と、外来の魔術師との間で生まれた最新型。

大聖杯の中心には未だ彼女が納まっており、クレイターの表面にピツシリと敷き詰められた回路は、彼女の魔術回路を拡大・増殖させたもの。

直径にして一キロメートル近い大聖杯の魔術回路は、一つの人体によって構成された小宇宙なのである。

本編でも述べられた通り、生き延びる事に特化した英霊。どのような死地からも生還するが、今回は運が無かった、と言わざるを得ない。

曰く、“戦闘時では雄叫びと共に体が盛り上がり、悪鬼の如く振舞った”とか。

バーサーカーの条件も備えた人物だが、やはり彼にはランサーが似合っているよう。

“死力を尽くした闘い”を求め、それを代償として召喚に応じたランサーだが、願いが叶えられた事は一度も無かった。

願いとは叶えられないもの、という皮肉さを体現した悲運のサーヴァントである。

・竜牙兵【魔術】

竜の歯から作られた使い魔。

大地に歯を蒔き、竜種の魔力と大地からの知識を得て使い捨ての雑兵となる。

立ち絵では三タイプおり、みんなラブリー。TRPG経験者には懐かしい存在。ホントは凄く強く、レベル5程度の冒険者じゃ返り討ちだ。

・柳洞一成【人名】

2年C組の男子生徒。生徒会長。

二年前に士郎と知り合い、友人となった。堅物で遊びのない性格だが、融通がきかない訳でもない。

柳洞寺の末っ子で、行く行くは僧侶になりたいらしい。本人も口にしていたが、靈感は薄い。

何気に、毎日二時間の道のりを踏破して登校している。お山で修行するお坊さんは健脚なのだ。

凜とは随分前から知り合いで、一成の女嫌いは二年間に渡る凜との暗闘が原因と思われる。南無。でも人間として凜を認めているあたり、本人も困っていたり。

葛木宗一郎を師と仰ぎ、休日には組み手をしていた。生徒会に入っていなければ空手部に在籍していただろう。

好物は士郎の弁当。

・柳洞寺【その他】

深山町の外れにある山寺。
その名の通り、龍脈に対する要石としての役割を持ち、冬木市にとって心臓とも言える場所。
その地下には一大空洞があり、中腹にある柳洞寺の池は、表向きの聖杯召喚場所となっている。
ちなみに、桜ルートのエピソード後に大陥没し、復興に数年を要した。
……大空洞の崩壊、その最大の理由はアンリマユの消滅ではなく、凜がやりたい放題暴れ回ったせい。
さすが一成、凜を仏敵と見なしていたあたり、柳洞寺後継ぎに相応しい。

・凜のペンダント【その他】

凜の父親が遺した、強力な宝石魔術。
死に瀕した人間さえ蘇らせるほどの魔力が籠もっていた。
物語冒頭、死にかけた衛宮士郎を助ける為、凜があつさり使ったもの。
プロローグで凜は随分迷っていたように見えますが、端から見るとシークタイムは一秒以下だった、というのが本編での真実なのです。決断の速い女、凜。
で、蘇った士郎は朦朧とした頭のまま後片付けをし、ペンダントをポケットに仕舞って帰宅。
その後、このペンダントがどのような経緯で凜の手に戻るかは本編を参照のコト。
体験版で気付く人が出てきたらどうしよう、とちよつと心配になった部分ですよ？

・ルヴィアゼリッタ・エーデルフェルト【人名】

魔道の名門、エーデルフェルト家のご令嬢。
時計塔にて今期の主席候補の一人とされている。
優雅な物腰、気品溢れる言葉遣い、白鳥の如き美貌と非の打ち所のない人物だった。
彼女の前に、遠坂凜が現れるまでは。
類は友を呼ぶ、という言葉があるが、凜が呼ばれた

のルヴィアが呼ばれたのかは分からない。ただ一つ確かなコトは、二人がことごとく似たもの同士だったという事である。

今まで完全に猫っ被りをしていたルヴィアお嬢さまは降って湧いたライバルである凜に出会い、以後、顔を合わせる度に衝突の度合いは激しくなっていた。
一年が経ち、時計塔の鉱石学科では「トオサカとエーデルフェルトがかちあう授業には出席するな」という暗黙の了解さえ流れている。

凜と同じく宝石魔術を得意とし、フィンランド人のたしなみ（無論、間違えた嗜みである）としてガンド撃ちも達人レベル。

優雅な顔立ちの裏では負けず嫌いで潔癖症という、これで凜とぶつからない方がおかしい完璧超人。
同じ空に太陽は二つ要らぬ、とばかりに凜を敵視しては、何かとちよつかい出してくる楽しいお嬢さま。十何年間被ってきた化けの皮が剥がされてご機嫌斜めではあるが、凜との日々は充実しているので結果オーライっぽい。
寄宿舎は狭い、と学生の分際で洋館を買収して住んでいる。



・ロー・アイアス【宝具】

“熾天覆う七つの円環”。
ギリシャ神話における一大戦争、トロイア戦争において使用された英雄アイアスの盾。
青銅の盾に七枚の牛皮を重ねた盾で、何人たりとも

【わ行】

・ワイルドワイルディングランド【その他】

凜ルート十日目・夜にセイバーを選ぶと展開される小エピソード。
セイバーの食に対する業の深さと、長年の鬱積が垣間見れる楽しい小噺。
ちなみに、実際のあちらさんのお料理がワイルドかどうかは、個人の趣味趣向のお話なのでアテにしないでくださいねー。